TOP GAMES

07/1992

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

TOP GAMES

"Top Games" започва пътя си като рубрика в специализираното списание "Computer" през 1992 година. Постепенно увеличава обема си и през 1995 става самостоятелно приложение към списанието.

Именно тук се ове българската гейм журналистика. Голяма част от авторите в "Top Games" в последствие създават и пишат в "PC Mania" и "PC Club".

За целите на проекта "Лазарус", всеки брой е опакован с корица в съвременен стил.

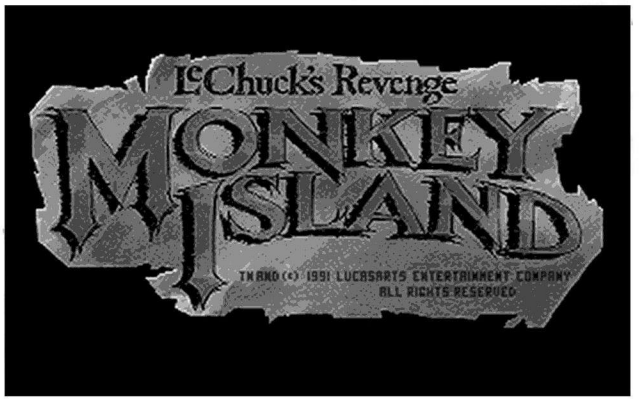
Приятно четене!

Този брой е сканиран от
Национална Библиотека "Св. св. Кирил и Методий"

The Secret of the Monkey Island 2
Lucas Arts Entertainment

Графика:	********
Звук:	********
Оригиналност:	********
Удоволствие от играта:	********

Изисквания: IBM AT или съвместими, VGA монитор и 10 Мбайта дисково пространство.
Поддържа: мишка, Sound Blaster, AdLib, MIDI и др.



След толкова суперлативи за игрите на Sierra On-Line, ето че имам възможност да ви представя и игра, създадена от друг лидер в този бранш, който вероятно вече познавате от игрите LOOM, Indiana Jones и др.

Сигурно вече ви направи впечатление, че съм дал възможно най-големите оценки на тази игра, обаче можете да сте сигурни, че това е така, защото играта наистина е супер.

Новата версия на играта е много по-шарена от предишната и е доста по-изпипана откъм графика и звук. Дори само обикалянето насам-натам и воденето на диалози с всеки срещнат е голям майтап. Всъщност повечето подобни разговори не носят никаква полезна за играта информация, но все пак са доста интересни по съдържание и си струва да бъдат прочитани. Още повече че диалогът се води от вас самите. Не е като при игрите на Sierra, където винаги казваш каквото трябва. Тук на всяка реплика на събеседника имаш възможност да дадеш един от пет отговора, като всеки от тях може да бутне разговора в различна посока.

И така, каква е целта на играта? Ами като всяка пиратска история и тук целта е да се намери съкровище. При това много специално съкровище. Главният герой е отново младият пират Гайбраш Трипууд, който, след като се е наслушал на легенди за съкровището Big Whoop, решава, че е крайно време да го намери. Обаче има един проблем. На острова, където се намира

TOP GAMES

Рубриката води
СТОЯН ХАЛКАЛИЕВ

нашият човек, жестокият пират Ларго е наложил голяма такса за пристигащите и заминаващите кораби. И понеже никой не е навит да плаща таксата, ще се наложи да се справите с Ларго, преди да започнете да търсите съкровището.

Вътрешно играта е разделена на пет части, във всяка от които трябва да се свърши нещо определено, преди да се премине към следващата. Първата част се казва Ембаргото на Ларго, т.е. очевидно първата ви работа е да се справите с Ларго. Още повече че при влизането в града той ви обира всичките пари, така имате и лични сметки за уреждане. А как ли да го победите? Ами ще пообиколите насам-натам, ще поприказвате с разни хора. Всъщност най-добре ще бъде, ако намерите къде пребивава добрата магьосница, защото тя ще ви открехне как да го изгоните от острова. Старата магьосница ще ви даде и една книга, от която ще прочетете по-подробна информация за съкровището. Ще разберете, че има карта на острова, където се намира то, само че тя е разделена на четири и всяко парче се намира в различен човек, вероятно умрял много преди да се родиш. Във втората част на играта, която се казва Четирите парчета от картата, очевидно те трябва да бъдат намерени. Ще ги търсите по трите достъпни острова, само че на някои от тях въобще не обичат пирати, и по-специално тебе, защото има наг-

рада за главата ти. Така че трябва да се действа по-внимателно.

За нещастие има и други, които се интересуват от съкровището. В предишната серия на тази игра ти убиваш страшилището на моретата – грозния LeChuck. Обаче тъмни сили го връщат от царството на мъртвите и той, както може и да се очаква, гори от нетърпение да си отмъсти. Неговият помощник Ларго също има да ти връща, така че се събирате добра компания около съкровището. Според магьосницата единственото ти спасение е в него, защото то било врата към един друг свят, където LeChuck няма да може да те стигне.

И така целта е ясна, ясна си и противниците, остава да действате и много, ама наистина много да се забавлявате.

Пишете ни за своите любими компютърни игри. Вашето мнение ще бъде включено в месечната класация TOP GAMES. Очакваме писмата ви на адреса на редакцията на списание Computer, както и на адреса на фирма Imagination Plus, Пловдив 4000, П.К. 707. Не забравяйте да споменете, че са за рубриката Top Games.

□

Борислав Захариев и фирма „Омега-системи“
предлагат
ФОРМАНТНИ СИНТЕЗАТОРИ НА ГОВОР
(контролер и софтуер).
За Правец–82/8М/8С/8Д — 360 лв.
За IBMPC/XT/AT/386/486 — 850 лв.
Тел. (02) 75-43-88, след 14 ч.

СЪОБЩЕНИЕ НА ЛАБОРАТОРИЯТА ПО КОМПЮТЪРНА ВИРУСОЛОГИЯ ПРИ БАН

Уважаеми приятели,

Съществуващите икономически условия в страната и в БАН ни принуждават да изоставим многогодишната практика за безплатно създаване и разпространяване на антивирусни програми.

От 1.VI.1992 г. Лабораторията по компютърна вирусология ще разпространява антивирусни програми само срещу заплащане:

1. CLEANUP 7.02 - 50 лв.
2. DIR2CLR 1.93 - 50 лв.
3. FPROT 2.03 - 50 лв.

За всяка продажба ще се издава фактура.

Както се вижда, цената на отделен пакет е малко по-голяма от таксата за копиране. Ние съзнателно сме занижили цените до възможния минимум, за да може всеки, който има нужда, да си го купи от гарантирано място, а не да го взема от познати и приятели вече заразен, каквато за съжаление е масовата практика.

В процес на подготовка са цените и за другите дейности на лабораторията и на Virus_Busters_BBS.

При същите условия и цени посочените по-горе програмни продукти ще се разпространяват и от редакцията на сп. Computer.

Ст.н.с. ктн ЕВГЕНИЙ НИКОЛОВ

СОФТУЕР ЗА ВСЕКИ
ДЕМО ДИСК
Бърз, резидентен, двупосочен
англо-български речник
за PC/XT/AT компютри
само срещу 95 лв.
тел. 032/ 822-620 - вечер
4000 Пловдив, ПК 363

Разпространява се в редакцията на списание COMPUTER
инж. Никола Николов
КРАТЪК СПРАВОЧНИК ЗА
AutoCAD
Най-необходимото в 100 страници

ПРОДАВАМ Правец–8А с процесор 65C02, оригинална кутия и клавиатура за Apple IIe, платки RAM 128/512 (с 64 K), PPI и RGB и две флопидискови устройства с контролер. Цена 2500 лв. 58-63-06, след 18 часа, Николов.

ДОПИНГ

за компютърни игри

ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ

Вероятно всеки любител на компютърните игри е мечтал в определени ситуации да разполага с възможност за по-голям брой опити или, според вече наложилия се компютърен жаргон, „да има повече животи". Мнозина с безкрайно търпение "ровят" из игрите, за да открият как могат да променят управляващите клавиши с някаква по-удобна за тях комбинация. Тук ще ви подскажем как да модифицирате някои популярни игри за 8-битови компютри, съвместими с Apple, така че по-лесно да счупите някой и друг рекорд.

SUPER PUCKMAN

Играта се зарежда в паметта чрез командата:

]BLOAD SUPER PUCMAN

Влиза се в режим монитор чрез:

]CALL-151

Ако желаете да играете с безкрайни животи, въведете:

***B82:EA EA**

Клавишите за управление на играта са I, J, K, M или I, H, L и интервал. За да ги промените, изчислете кодовете на новите клавиши по следния начин: към ASCII-кода на клавиша прибавете 128 ($80) и получената стойност превърнете в шестнайсетично число. След това запишете резултатите:

***7519:[*изчисленият клавиш за движение нагоре*]**

***751D:[*изчисленият клавиш за движение надолу*]**

***7525:[*изчисленият клавиш за движение надясно*]**

***752D:[*изчисленият клавиш за движение наляво*]**

След тези промени лесно можете да запишете играта на дискета. Началният адрес на играта е $800, т.е. тя се стартира чрез:

***800G**

SNAKE BYTE

Зареждате играта и влизате в режим монитор:

]BLOAD SNAKE BYTE

]CALL-151

Шампионите на тази игра могат да се опитат да играят с безкрайна змия:

***62CA:45**

Броят на змиите можете да увеличите, изпълнявайки:

***76AE:XX**

където XX е броят им..

Съответно можете да промените и броя на ябълките, необходими за преминаване на следващо ниво:

***76BE:YY — броя на ябълките**

Управляващите клавиши на играта са I, J, K, M или MK + U, MK + H. Те лесно могат да се променят, като се изчислят кодовете на новите клавиши (по вече споменатия начин) и се запишат на адреси:

***6354:[*нагоре*]**

***637B:[*надолу*]**

***6361:[*наляво*]**

***636E:[*надясно*]**

Началният адрес на играта е $3500 и се стартира с:

***3500G**

NIGHT FLIGHT

След като заредите играта и влезете в режим монитор, ако решите да използвате други клавиши (различни от стандартните – U, I, O, J, K, L, M, запетайка, точка, F и интервал), изчислете кодовете на новите клавиши и ги запишете съответно в клетки:

***8B8C:[*нагоре и наляво*]**

***8B97:[*нагоре*]**

***8BA4:[*нагоре и надясно*]**

***8BB1:[*наляво*]**

***8BBE:[*спиране*]**

***8BC9:[*надясно*]**

***8BD6:[*надолу и наляво*]**

***8BE3:[*надолу*]**

***8BF0:[*надолу и надясно*]**

***1D1C:[*стрелба*]**

***1CFE:[*щит*]**

Играта може да бъде направена с безкрайни животи:

***A17:EA EA**

и безкраен щит:

***1BCD:EA EA**

След тези промени играта може да се запише на дискета. Началният адрес е $800 и се стартира чрез:

***800G**

CONGO

В програмата има предвидена възможност за смяна на управляващите клавиши. След като играта се зареди в паметта, можете да се сдобиете с безкрайни животи чрез въвеждане на командата:

***5227:EA EA**

Началният адрес на играта е $B4F. Може да се запише на дискета и да се стартира чрез:

***B4FG**

NEPTUNE

Това е една доста разпространена игра, в която управляващите клавиши са: I, J, K, M. Те лесно могат да бъдат променени по следния начин:

]BLOAD NEPTUNE

]CALL-151

***1078:[*изчисленият код на клавиша за нагоре*]**

***1066:[*изчисленият код на клавиша за надолу*]**

***108A:[*изчисленият код на клавиша за напред*]**

***109C:[*изчисленият код на клавиша за назад*]**

Ако желаете да направите играта с XX живота, въведете:

***8290:XX**

Началният адрес на играта е $803. Стартирайте я така:

***803G**

AUTO или AUTOBAN

Една 84-секторна игра, в която управляващите клавиши и броят животи могат лесно да бъдат променени. Ако желаете да промените стандартните клавиши – MK+H, интервал и MK+U, въведете:

***B44:[*изчисленият код на клавиша за наляво*]**

***B48:[*изчисленият код на клавиша за направо*]**

***B4C:[*изчисленият код на клавиша за надясно*]**

Ако желаете да играете с безкрайни животи, въведете:

***1A33:EA EA**

След промените играта може да бъде записана на дискета и стартирана от адрес $800 чрез командата:

***800G**

STAR BLAZER

Стандартните клавиши на играта са A, Z, MK+U, MK+H и интервал, но те лесно могат да бъдат променени, като се изчислят кодовете на новите клавиши и се запишат съответно в клетки:

***1E4D:[*новият код на клавиша за нагоре*]**

***1E51:[*новият код на клавиша за надолу*]**

***1E59:[*новият код на клавиша за назад*]**

***1E55:[*новият код на клавиша за напред*]**

***1E49:[*новият код на клавиша за стрелба*]**

В играта можете да се сдобиете с неограничен брой бомби, безкрайни животи и неизчерпаемо количество гориво, като се запише стойността $00 в една единствена клетка – $F6B, по следния начин:

***F6B:00**

Началният адрес на играта е $800 и се стартира чрез:

***800G**

Играта лесно може да се запише на дискета.

SEADRAGON

Тази игра заема цяла дискета и промените се извършват по-трудно, отколкото при файловите игри. Целта на играта е да се стигне до леговището на дракона през тунели с различни препятствия. Има и друг начин „да се прескочи" до леговището на дракона. След като се зареди играта и се тръгне из тунелите, се натиска комбинацията CTRL+F2+RESET (или CTRL+RESET, но не е за предпочитане) и се въвежда *48A6G. – с това вие „ще се появите" направо в леговището на дракона.

Ако желаете да играете с „повече въздух", тогава въведете:

***432B:FF FF FF**

Командата

***468AG**

стартира играта с променения запас от въздух.

Стандартните клавиши на играта са A, Z, [(ш),](щ), интервал и RETURN. Те могат да бъдат променени по следния начин.

Изчисленият код на новия клавиш за движение нагоре се записва на пътечка $14, сектор $4, байт $27.

Изчисленият код на новия клавиш за движение надолу – на пътечка $14, сектор $4, байт $38.

Изчисленият код на новия клавиш за движение назад – на пътечка $14, сектор $4, байт $5A.

Изчисленият код на новия клавиш за движение напред – на пътечка $14, сектор $4, байт $49.

Изчисленият код на новия клавиш за стрелба – на пътечка $14, сектор $4,байт $6B.

Изчисленият код на новия клавиш за въздух – на пътечка $14, сектор $4, байт $73.

Записването на новите стойности може да стане чрез функцията SECTOR EDITOR например на програмата COPY][PLUS (версии от 4.1 до 8.4). Играта не може да бъде записана с променения запас от въздух и затова е необходимо преди всяка игра съответният параметър да бъде модифициран.

Внимание! Всяко променяне на въздуха взема по 10% от живота ви.

H.E.R.O. или HERO

И при тази занимателна игра можете да се радвате на „безсмъртие", т.е. тя може да бъде направена с безброй животи. Това става по следния начин. Най-напред се зарежда играта и се влиза в режим монитор:

]BLOAD H.E.R.O. или]BLOAD HERO

]CALL-151

След това се записва стойността $EA в клетки с адреси $6387 и $6388:

*6387:EA EA

Така модифицирана играта може да бъде записана на дискета по следния начин:

]BSAVE H.E.R.O.,A$14FD,L$5C03

Началният адрес на играта е $14FD и се стартира чрез:

*14FDG

KARATEKA

Играта заема цяла страна на дискетата. Клавишите за управление са Q, A, Z, W, S, X, B, MK+H, MK+U, интервал и др. Те се променят по следния начин.

Изчисленият код на новия клавиш за движение назад се записва на пътечка $4, сектор $9, байт $8E.

Изчисленият код на новия клавиш за движение напред – на пътечка $4, сектор $9, байт $98.

Изчисленият код на новия клавиш за поклон – на пътечка $4, сектор $8, байт $16.

Изчисленият код на новия клавиш за вдигане на ръка нагоре – на пътечка $4, сектор $9, байт $BA.

Изчисленият код на новия клавиш за вдигане на ръка напред – на пътечка $4, сектор $9, байт $CB.

Изчисленият код на новия клавиш за сваляне на ръка – на пътечка $4, сектор $9, байт $D3.

Изчисленият код на новия клавиш за вдигане на крак нагоре – на пътечка $4, сектор $9, байт $E1.

Изчисленият код на новия клавиш за вдигане на крак напред – на пътечка $4, сектор $9, байт $F2.

Изчисленият код на новия клавиш за сваляне на крак се записва на пътечка $4, сектор $9, байт $FA.

Изчисленият код на новия клавиш за сменяне на стойката – на пътечка $4, сектор $9, байт $79.

Тези промени могат да бъдат въведени и записани чрез чрез функцията SECTOR SDITOR, както при играта SEADRAGON.

BUG ATTACK

Играта е файлова и не заема цяла страна на дискета (дълга е 130 сектора), което подсказва, че след промяната за безкрайни животи тя може да се запише на дискета. За да се променят животите, е необходимо да се зареди играта и да се влезе в режим монитор по следния начин:

]BLOAD BUG ATTACK

]CALL-151

След това се записва броят животи (XX) в клетка $49D1:

*49D1:XX

SPY'S DEMISE

Играта е файлова, поради което осъществяването на промените става по-лесно, отколкото при игрите, заемащи цяла страна от дискетата. Тя лесно може да бъде направена с безкрайни животи по следния начин:

]BLOAD SPY'S DEMISE

]CALL-151

*6D8A:EA EA

□

Продавам флопидисков контролер за Правец – 8М/82. Деян Касабов, 9020 Варна, жк „Г. Петлешков" бл.122, вх.1, ет.7, ап.19, тел. (052) 452-604.

Търся притежатели на Правец – 8С и съвместими с него за размяна на софтуер и опит. 2300 Перник, ул. Велин Сърбов 51, Кирил Борисов Тасев.

Разменям игри и програми за Правец – 8С и съвместимите с него. 7800 Попово, ул. Цар Освободител 77, тел. (0608) 36-12, Деян Илиев.

Търся програми за Правец – 8Д или разменям срещу програми за Правец – 82. Украйна, 252020, г. Киев-20, ул.Керченская 1/20 кв. 8, Слесаренко Н.В.